

> Foorumiesitys, sali 12, torstai 22.4.2010, klo 15.30-16.00

Game Bridge - peli inhimillisestä kestävydestä

Mannila Birgitta, Jyväskylän ammattiopisto

Manninen Tony, LudoCraft Oy

Oksanen Kimmo, Koulutuksen tutkimuslaitos / Jyväskylän yliopisto

Ammatillisessa koulutuksessa yhteistyö työpaikkojen kanssa lisääntyy ja työpaikoilla tapahtuvan oppimisen merkitys kasvaa. Työpaikoilla tapahtuvan oppimisen tueksi tarvitaan verkko-opetuksen kehittämistä ja uusia tieto- ja viestintätekniikkaan perustuvia lisäarvoa tuottavia oppimisympäristöjä. Tähän haasteeseen vastaa Game Bridge -toimintaympäristö, joka on toteutettu Jyväskylän ammattiopiston, Jyväskylän yliopiston Koulutuksen tutkimuslaitoksen ja LudoCraft Oy:n yhteistyönä. Toimintaympäristö muodostuu yhteisöllisestä ja toiminnallisesta virtuaalimaailmasta, jossa ammatillinen koulutus, verkotettu yhteistoiminta ja pelillisuus yhdistyvät.

Game Bridge yhdistää työpaikkojen ja oppilaitosten, koulutuksen tutkimuksen ja teknologian asiantuntemusta. Toteutuksessa on lähdetty liikkeelle todellisista työelämän tarpeista. Tähän on yhdistetty teoreettista tietämystä yhteisöllisen verkko-oppimisen synnystä (Computer Supported Collaborative Learning = CSCL) ja siitä, kuinka yhteisöllistä opetusta tulisi suunnitella. Game Bridge-toimintaympäristö on suunniteltu ja toteutettu pedagogisten käsikirjoitusten avulla (engl. collaboration script). Tavoitteena on virittää kognitiivisia prosesseja, joiden on todettu edistävän korkeatasoista oppimista. Lisäksi tavoitteena on vähentää ei-toivottuja ryhmäprosesseja, joita yhteisöllisessä verkko-oppimisessa helposti syntyy. Suunnittelussa on huomioitu myös ammatillisten perustutkintojen opetussuunnitelman perusteet ja kansalliset ammattiosaamisen näyttöaineistot ja ammatillisen koulutuksen näkökulma kestävään kehitykseen. Game Bridge -toimintaympäristö toteutetaan avoimeen lähdekoodiin perustuvalla realXtend-tekniikalla.

Työpaikkojen pelisäännöt pitää oppia. Ne ovat usein näkymättömiä ja kuitenkin kaikille tuttuja. Pelisääntöjen tiedostaminen tapahtuu tavallisesti informaalisti ja niiden opettaminen saatetaan kokea vaikeaksi. Game Bridge -toteutus on ammatillista koulutustoimintaa tukeva ja vahvistava inhimilliseen kestävyteen keskittyvä peli, jonka sisältö ja toiminnallisuus tuottavat lisäarvoa kohderyhmän hyvin erilaisten toimijoiden välisen yhteistyön eri muodoille. Toiminnan aikana tiimit kohtaavat tilanteita, joissa asiantuntemusta on hajautettu ja toimijoiden välille syntyy tiedollinen riippuvuus. Lisäksi toiminnan eteneminen edellyttää vastavuoroisen ymmärryksen syntymistä ja konfliktien ratkaisemista.

Ympäristön tarjoamaa lisäarvoa ja vaikutuksia tullaan tutkimaan työpaikkaohjaajilla, opettajilla ja opiskelijoilla (N=90). Tässä esityksessä kuvataan Game Bridge -ympäristön suunnittelun lähtökohdat, näytetään esimerkkejä pelin käytännön toiminnasta ja avataan ympäristön havainnollistavaa lisäarvoa oppimiselle sekä pohditaan kriittisesti vaikutuksia yhteisöllisen oppimisen näkökulmasta.

Referenssejä:

www.jao.fi/hankkeet

www.ludocraft.com

Pelaa ja Opi. (2007). B. Mannila, R. Hämäläinen & K. Oksanen (Toim.)